NES-SC-FAH-2

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SOCCER

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu " SOCCER " pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

BUT DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous êtes à la Coupe du Monde de soccer! Faites des coups d'envoi, des remises en jeu, des coups de pied de but et des corners - comme dans un vrai match de soccer. Vous pouvez choisir le niveau d'habileté de vos adversaires (de 1 à 5): plus votre équipe s'améliore, plus forte est l'équipe adverse. Jouez contre l'ordinateur ou contre un ami. Vous décidez de la longueur du match et vous avez même droit à un spectacle pendant la période de repos!

Conseils d'utilisation

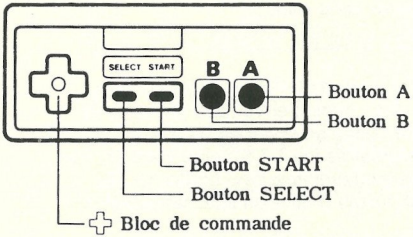
1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2



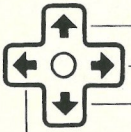
*Commande 1 - pour le jeu à un seul joueur
*Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à deux joueurs

Le maniement des commandes dans le jeu de Soccer est plutôt compliqué. Etudiez bien ce mode d'emploi et entraînez-vous souvent pour bien maîtriser l'utilisation de chaque bouton.

OFFENSIVE:

[Bloc de commande]

Le dribble
Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui dribble.



Le joueur dribble vers le haut.

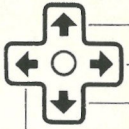
Le joueur dribble vers la droite.

Le joueur dribbble vers le bas.

Le joueur dribble vers la gauche.

Les passes

Le numéro de la commande clignote au-dessus du joueur qui va recevoir la passe.



Passe au joueur devant le ballon.

Passe au joueur à droite du ballon.

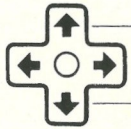
Passe au joueur derrière le ballon.

Passe au joueur à gauche du ballon.

Direction des tirs au but

La position de l'indicateur de tir (la flèche) devant le but de votre adversaire indique la direction du tir.

* Cette flèche n'apparaît pas pendant les tirs de penalty.



L'indicateur se déplace vers le haut.

L'indicateur se déplace vers le bas.

[Bouton A]

Ce bouton sert à tirer.
Déplacez l'indicateur de tir à l'aide du ✚ bloc de commande, et appuyez sur le bouton A.

[Bouton B]

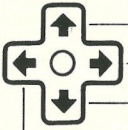
Ce bouton sert aux passes.
Choisissez le joueur qui recevra la passe à l'aide du ✚ bloc de commande, et appuyez sur le bouton B.
La maitrise du ballon passera au joueur qui reçoit le ballon.

DEFENSIVE:

[✚ Bloc de commande]

(1) Déplacement des joueurs

Le numéro de la commande apparaît au-dessus du joueur qui peut être commandé.

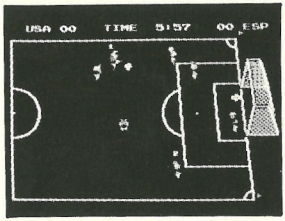


Le joueur se déplace vers le haut.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur se déplace vers le bas.

Le joueur se déplace vers la gauche.



(2) Déplacement du gardien de but

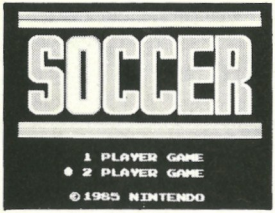
Le gardien de but se déplace de la même façon qu'en (1), mais il ne peut le faire qu'à l'intérieur de la surface de réparation (Voir page 10).

[Bouton A]	Ne sert pas.
[Bouton B]	Ne sert pas.

Ce bouton sert à transmettre le ballon à un membre de l'équipe situé près de celui-ci.

Remarque:

Il ne faut pas confondre le fonctionnement des commandes de l'offensive et de la défensive. N'oubliez pas que les équipes passent tour à tour de la défensive à l'offensive tout au long de la partie.

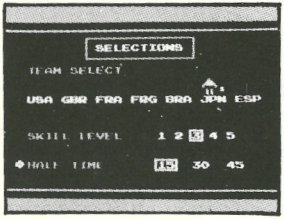


Bouton SELECT (choix)
Appuyez sur ce bouton pour faire apparaître la liste "SELECTIONS".

Bouton START (lancement)
Le ballon de soccer se déplace lorsqu'on appuie sur ce bouton.
Alignez le ballon avec le jeu de votre choix.
· Dans le jeu pour 1 joueur (1 PLAYER GAME), vous affrontez l'ordinateur.
· Dans le jeu pour 2 joueurs (2 PLAYER GAME), deux joueurs s'affrontent.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

Liste "SELECTIONS"



Elle permet de choisir l'équipe adverse, son niveau d'habileté et la durée du match.

· **Jeu pour 1 joueur** (Servez-vous de la commande 1 pour jouer contre l'ordinateur.)

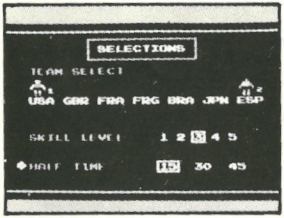
(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots TEAM SELECT (choix de l'équipe), et choisissez votre équipe avec les branches de droite et de gauche du ✚ bloc de commande.

(2) Appuyez sur la branche du haut ou du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots SKILL LEVEL (niveau d'habileté), et choisissez le niveau de difficulté à l'aide des branches de droite et de gauche du ✚ bloc de commande.

(1 2 3 4 5)
Débutant.....Professionnel

(3) Appuyez sur les branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots HALF TIME (mi-temps), et choisissez la durée du match avec les branches de gauche ou de droite du ✚ bloc de commande.

* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton START.
* La commande 1 défend le but situé à gauche.
* La partie commence au son du sifflet, mais on ne peut commander les joueurs qu'à partir du moment où le numéro de la commande apparaît au-dessus d'un joueur.

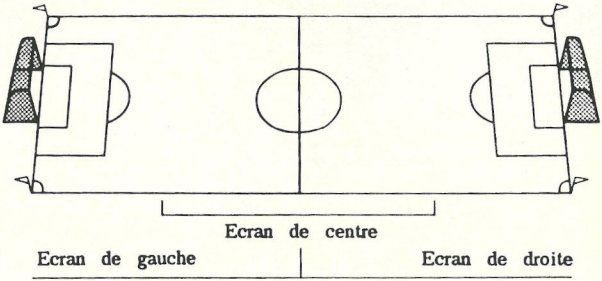


· **Jeu pour 2 joueurs** (Servez-vous des commandes 1 et 2: vous jouez contre un ami.)
(1) Appuyez sur les branches du haut et du bas du bloc de commande pour aligner la flèche avec les mots TEAM SELECT (choix de l'équipe). Appuyez sur les branches de droite et de gauche du ✚ bloc de commande des commandes 1 et 2 pour choisir vos équipes.
(2) Choisissez le niveau d'habileté et la durée de la mi-temps de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.
* Le match commencera lorsque vous appuierez sur le bouton START.
* La commande 1 défend le but situé à gauche.
* La partie commence de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.

3. COMMENT JOUER

On peut jouer au Soccer de deux façons: un jeu pour 1 joueur où vous vous mesurez à l'ordinateur, et un jeu pour 2 joueurs où deux joueurs se font face.
* **Remarque:** Certains règlements qui suivent diffèrent de ceux du vrai soccer.

· On peut commander le joueur surmonté du numéro de sa commande.
· Voir la section "Pièces et fonctionnement des commandes" pour apprendre comment dribbler, faire des tirs au but et des passes et diriger le gardien de but.
· En cas d'égalité, on procéde à un tir de penalty.



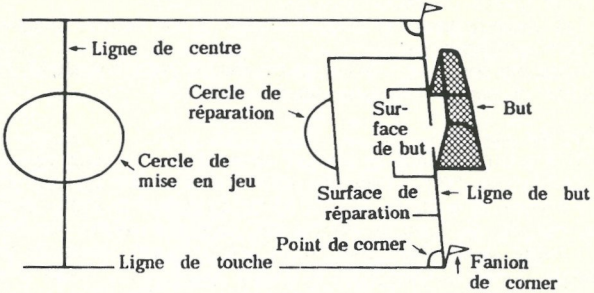
· Dans le Soccer du système de jeu Nintendo les shoots sont valables quand ils ont etes faits avant que le temps soit écoulé (TIME OUT).
· Les joueurs sont avertis 3 minutes avant que le temps ne soit écoulé.

· Les remises en jeu, les coups de pied de but, les corners ou les coups francs indirects se jouent automatiquement lorsqu'on retient le ballon plus de 8 secondes.
· On ne change pas de buts à la mi-temps.

Description du terrain de jeu

Coup d'envoi

· Le jeu commence automatiquement par un coup d'envoi. On peut commander un joueur à l'aide du ✥ bloc de commande dès qu'un numéro de la commande apparaît au-dessus de lui.



Remises en jeu:

· On procède à une remise en jeu lorsque le ballon sort des limites du terrain en traversant une ligne de touche.

· Appuyez sur le ✥ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le lancer et appuyez ensuite sur le bouton B.

Coups de pied de but:

· Votre équipe a droit à un coup de pied de but lorsqu'un joueur de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain en traversant votre ligne de but.

· Appuyez sur le ✥ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Corners:

· Vous avez droit à un botté de corner lorsque l'adversaire fait sortir le ballon du terrain à sa propre ligne de but.

· Appuyez sur le ✥ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Coups francs indirects

· On accorde un coup franc indirect à une équipe lorsque l'équipe adverse a commis un hors jeu.

· Appuyez sur le ✚ bloc de commande pour choisir le joueur qui recevra le ballon et appuyez ensuite sur le bouton B.

Tirs de penalty

· Il y a tir de penalty lorsque le match se termine par une égalité des points.

· Les lettres "P.K." (penalty kick) s'affichent au haut de l'écran.

· Avancez le botteur, réglez le tir du ballon à l'aide des branches du haut et du bas du ✚ bloc de commande, appuyez ensuite sur le bouton A.

· Chaque équipe tire cinq fois. L'équipe qui compte le plus de buts gagne. (La partie prend fin lorsqu'on a trouvé un gagnant, même si tous les tirs n'ont pas été bottés.)

· Si la période de tir de penalty se termine par une égalité, la partie reste à égalité.

Termes de soccer

Coup d'envoi:
Le botté qui commence la partie ou le premier botté après un but (effectué par l'équipe contre laquelle le point a été compté).

Remise en jeu:
On procède à une remise en jeu à chaque fois que le ballon sort du terrain en traversant la ligne de touche. Un membre de l'équipe adverse de l'équipe qui a touché le ballon la dernière passe le ballon à un membre de son équipe à partir du point où le ballon a quitté le terrain.

Coup de pied de but:
Vous avez droit à un coup de pied de but lorsqu'un membre de l'équipe adverse fait sortir le ballon du terrain à votre ligne de but. Un de vos joueurs botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Corner:
L'équipe adverse a droit à un corner lorsque vous faites sortir le ballon du terrain à votre propre ligne de but. Un joueur de l'équipe adverse botte le ballon à partir du point "supérieur" ou "inférieur" de corner de la surface de réparation, selon que le ballon a quitté le terrain au-dessus ou en-dessus du but (à l'écran).

Coup franc indirect:
On procède à des coups francs indirects à la suite de fautes de hors jeu. Un membre de l'équipe qui n'a pas commis la faute botte le ballon de l'endroit où la faute a eu lieu. Il n'a pas le droit de botter directement au but.

Hors jeu:
Il y a hors jeu lorsqu'un joueur d'une équipe n'est séparé du gardien de but adverse par aucun adversaire au moment où le ballon est frappé dans sa direction. Dans ce cas, l'équipe adverse à alors droit a un coup franc indirect. Notez qu'on ne déclare pas les hors jeu au-delà de la ligne médiane à cause des limitations de l'écran.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h
(18h les vendredi et samedi)
ou 24H sur 24, 3615 NINTEMDO

Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi

de 14h à 18h

[0394]

[0394NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE,** devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE,** ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo. appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO,** 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

MEMO

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met " SOCCER " voor het Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Voel de spanning van het spelen om de Wereldbeker als je je team heen en weer laat lopen over het veld. Voer de aftrap, de inworpen, de doelschoppen en de corners uit alsof je echt in het veld staat. Kies het speelnivo van je tegenstander (1-5), zodat je altijd tegen een waardig tegenstander speelt. Speel tegen de computer of tegen een vriend. Je kunt zelfs bepalen hoe lang de wedstrijd mag duren; en let maar eens op war er tegen de rust gebeurt: er wacht je een grootse pauzeshow.

VOORZORGSMAATREGELEN

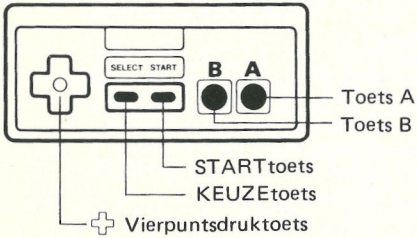
1) **Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.**
2) **Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.**
3) **Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.**
4) **Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.**
5) **Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.**

N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

De afstandsbediening 1/2



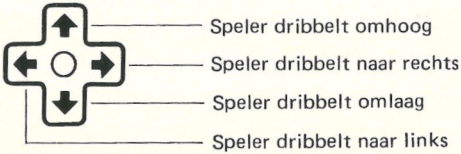
Afstandsbediening 1 – voor een speler alleen
Afstandsbediening 2 – voor de tweede speler als er met 2 spelers wordt gespeeld.

Het gebruik van de afstandsbediening bij dit voetbalspel is tamelijk ingewikkeld. Lees daarom deze gebruiksaanwijzing goed door en probeer je de verschillende handelingen eigen te maken om de functies van alle toetsen straks goed te kunnen gebruiken.

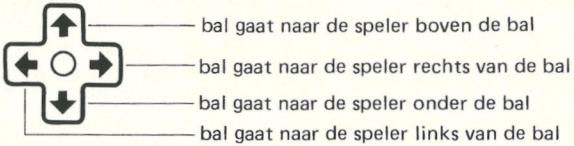
VERDEDIGEN:

Vierpuntsdruktoets

Dribbelen
Het nummer van de afstandsbediening staat boven de speler die aan het dribbelen is.

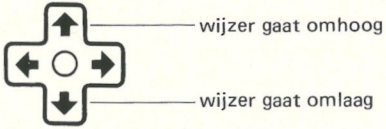


De bal aan iemand toespelen
Het nummer van de afstandsbediening licht op boven de speler aan wie de bal wordt toegespeeld.



In welke richting op het doel schieten
De plaats van de schotwijzer (een pijltje) voor het doel van de tegenstander bepaalt in welke richting de doelschop gaat.

- bij het nemen van een strafschop verschijnt er geen pijltje.



A toets
Deze toets moet gebruikt worden als je op het doel wil schieten. Beweeg de schot wijzer met behulp van de vierpuntsdruktoets ✚ en druk onderwijl ook op de A toets.

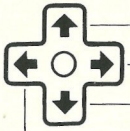
B toets
Deze toets wordt gebruikt bij een pass. Bepaal met behulp van de vierpuntsdruktoets ✚ wie je de bal wilt toespelen, en druk tegelijkertijd op toets B. Deze speler gaat nu weer verder het spel bepalen.

AANVALLEN:

Vierpuntsdruktoets

(1) Het bewegen van de spelers

het nummer van de afstandsbediening staat boven de speler die aan de bal is.

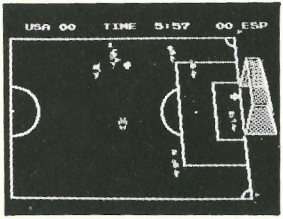


Speler beweegt omhoog

Speler beweegt naar rechts

Speler beweegt omlaag

Speler beweegt naar links



(2) Het bewegen van de keeper.

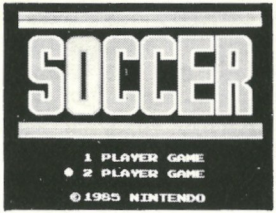
Je kunt de doelman op dezelfde manier laten bewegen als de andere spelers (zie 1); met dit verschil dat de doelman zich alleen in het strafschopgebied kan bewegen (zie pag. 28).

A toets – wordt niet gebruikt

B toets – wordt niet gebruikt

Deze toets wordt gebruikt om een van je medespelers in de buurt van de bal te laten bepalen waar de bal heen gaat.

N.B.: Pas op dat je niet de aanval- en de verdedigingsinstructies door elkaar haalt. Bovendien wisselen verdediging en aanval elkaar af in de loop van het spel.



KEUZEtoets

Als je deze toets indrukt, begint de voetbal over het scherm heen en weer te bewegen.
Zorg ervoor dat de voetbal precies naast het spel komt te staan dat je wilt gaan spelen.

- Als je alleen speelt, is de computer je tegenstander.
- Als je met zijn tweeën speelt, spelen jullie tegen elkaar.

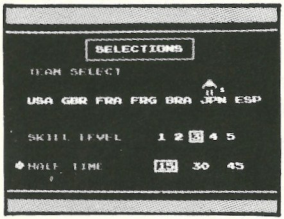
STARTtoets

Druk op deze toets en de spelkeuze verschijnt op het scherm.

Pauzeren:

Als je middenin het spel even wilt pauzeren druk dan op de STARTtoets. Je zult een pauzetoon horen en het spel stopt. Wil je nu weer doorspelen, druk dan opnieuw op de STARTtoets en het spel zal daar waar je gebleven was weer doorgaan.

Selectielijst



Het kiezen van het team van de tegenstander, zijn speelnivo en de duur van de wedstrijd.

- **Als je alleen speelt.** (Gebruik afstandsbediening 1; je speelt tegen de computer).

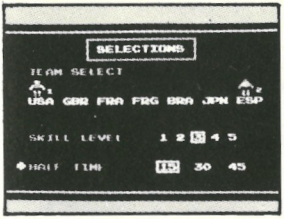
(1) Druk boven- of onderaan op de vierpuntsdruktoets ✥ en beweeg het pijltje over het scherm naar TEAM KEUZE; kies daarna het team door op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets ✥ te drukken.

(2) Druk boven- of onderaan op de vierpuntsdruktoets ✥ en beweeg zo het pijltje over het scherm naar SPEELNIVO; kies nu door een druk op de linker- of rechterzijkant van de vierpuntsdruktoets ✥ de moeilijkheidsgraad.

(1 2 3 4 5)
(beginners . . . . . → beroepsspelers)

(3) Druk boven- of onderaan op de vierpuntsdruktoets ✥ en beweeg zo het pijltje over het scherm naar RUST (HALFTIME); kies nu door op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets ✥ te drukken, de wedstrijdtijd.

- De wedstrijd begint als je op de STARTtoets drukt.
- Afstandsbediening 1 is voor de verdediging van het linkerdoel.
- De wedstrijd begint met een fluitsignaal; de spelers kunnen pas over het scherm worden bewogen zodra de nummers boven de spelers verschijnen.



- **Als je met twee spelers speelt** (Gebruik beide afstandsbedieningen 1 en 2; je speelt nu tegen elkaar).

(1) Druk boven- of onderaan op de vierpuntsdruktoets van afstandsbediening 1 en beweeg zo het pijltje naar TEAMKEUZE. Druk nu op de rechter- of linkerkant van de vierpuntsdruktoets op beide afstandsbedieningen 1 en 2; kies nu de teams.

(2) Het SPELNIVO en de RUST kies je op dezelfde manier als dat ging bij het alleen spelen van het spel.

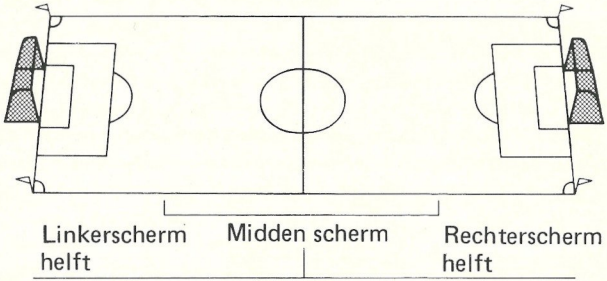
- Als je op de STARTtoets drukt begint het spel.
- Afstandsbediening 1 is voor de verdediging van het linkerdoel.
- Het spel begint verder op dezelfde manier als we hierboven zagen bij het spel voor 1 speler.

3. SPELREGELS

Je hebt nu de keuze uit twee voetbalspelen: een spel voor 1 speler waarbij je de computer als tegenstander hebt, en een spel voor 2 spelers, waar beide spelers tegen elkaar spelen.

* **Let op:** sommige regels zijn anders dan bij echt voetbal.

- De speler waarboven het afstandsbedieningsnummer staat wordt op dat moment bestuurd.
- Lees het hoofdstukje "Gebruiksaanwijzing voor de afstandsbediening" nog eens goed door om te kijken hoe je moet dribbelen, schieten, de bal doorspelen en hoe je de keeper ook al weer moet bewegen.

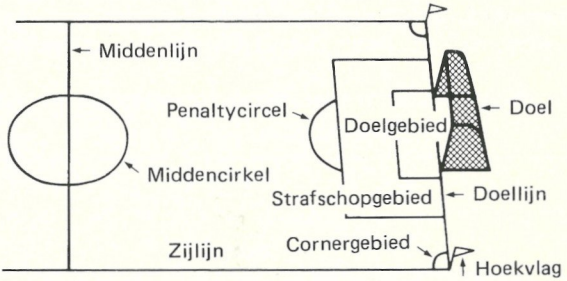


- Bij een gelijkstand, wordt er overgegaan tot het nemen van een serie strafschoppen.
- Bij NES voetbal, zijn doel schoppen wel geldig, ook al zou tijdens de doelschop de speltijd voorbij zijn.
- 3 Minuten voordat de speltijd om is klinkt er een signaaltje.
- Ingooien, doelschoppen, hoekschoppen indirecte schoppen vinden automatisch plaats als een speler de bal langer dan 8 seconden in zijn bezit heeft.
- Er wordt niet van spelrichting gewisseld na de rust.

Beschrijving van het veld zelf

Aftrap

- Het spel begint automatisch met een aftrap. Zodra het afstandsbedieningsnummer boven een speler verschijnt kunnen diens bewegingen m.b.v. de vierpuntsdruktoets ✥ geregeld worden.



Inworp.

- Er vindt een inworp plaats als de bal over de zijlijn – buiten spel dus – gaat.
- Druk op de vierpuntsdruktoets ✥ om de speler aan te wijzen voor wie de bal bestemd is, en druk vervolgens op de B toets.

Doelschop

- Er vindt een doelschop plaats als een tegenstander de bal over jouw doellijn heen – buiten spel dus – schopt.
- Druk op de vierpuntsdruktoets ✢ om de speler aan te wijzen voor wie de bal bedoeld is, en druk tegelijkertijd op de B toets.

Hoekschop.

- Er wordt een hoekschop uitgevoerd als de tegenstander de bal over zijn eigen doellijn heen – buiten spel dus – schopt.
- Druk op de vierpuntsdruktoets ✢ om de speler aan te wijzen voor wie de bal bestemd is en druk tegelijkertijd op de B toets.

Onrechtstreekse vrije trappen:

- Een onrechtstreekse vrije trap wordt toegekend wanneer een van de tegenspeler buiten spel speelt.
- Druk de ✚ van het controlepaneel in om de vrije trap te ontvangen en druk daarna de B knop in.

Strafschoppen:

- Wanneer de match in gelijkspel eindigde volgt een strafschoppensessie.
- "P.K." wordt bovenaan de display zichtbaar.
- Plaats de aftrapper vooruit, richt de bal met het boven- of ondergedeelte van de ✚ controlefunctie en druk daarna de A knop in.
- Elk team krijgt vijf strafschoppen. Het team met de meeste doelpunten wint. (Het spel zal eindigen wanneer er een winnaar is,zelfs als alle strafschoppen niet gegeven werden.)
- Als de strafschoppensessie in gelijkspel eindigde dan is de eindstand gelijkspel.

Voetbalterminologie

Aftrap:

De aftrap begint de match of herstart het spel nadat een doelpunt werd geskoord (gegeven door het tegenspelende team).

Inworp:

Bij een zijlijnoverschrijding van de bal moet deze opnieuw, vanuit het punt waar de bal buiten het veld ging, door een speler van de tegenpartij ingeworpen worden.

Doeltrap:
Wanneer een van de tegenspelers de bal over doellijn buitenspel trapt wordt een doeltrap toegekend.Een speler van uw team trapt dan de bal vanuit de "boven-" of "onderhoek" van de strafzone al naargelang het punt waar de bal buiten het veld ging (boven of onder het doel op het scherm).

Hoektrap:
Wanneer een van de spelers de bal over zijn eigen doellijn trapt krijgt de tegenpartij een hoektrap toegekend. Een tegenspeler trapt dan de bal vanuit de "boven-" of "onderhoekzone" (boven of onder het doel op het scherm).

Onrechtstreekse vrije trap:
Bij het overtreden van de zijlijnen worden vrije trappen toegekend. Een speler van het team dat niet bij de overtreding betrokken was trapt dan de bal vanuit het punt waar de overtreding plaatsgreep.Daarbij is het niet toegestaan de bal direct naar het doel te trappen.

Buitenspel:
Om de bal binnen de spelregels naar een van je teamspelers te passen moeten er zich tenminste twee tegenspelers (de doelman inbegrepen) tussen de speler en de doellijn van de tegenpartij bevinden. Indien dit niet het geval is, is er buitenspel. Een indirecte vrije trap wordt dan aan de tegenspelers toegekend. Opmerking; schermbeperkingen hebben ertoe geleid dat buitenspelbeslissigen niet worden genomen wanneer de overtreding plaatsgreep over de middenveldslijn.

⚠WAARSCHUWING⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland	**03402 - 54490**
In België	**02 - 478 92 08**

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.
Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.
Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON